

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
PENGUASAAN KOSA KATA SISWA PADA MATERI
TUBUHKU KELAS 1 SD NEGERI BLANG KUCAK**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Qharina Safitri

1911080099



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

BANDA ACEH

TAHUN 2023

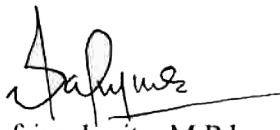
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Qharina Safitri
Nim : 1911080099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata
Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak

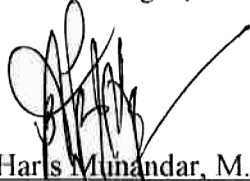
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh, 02 Oktober 2023

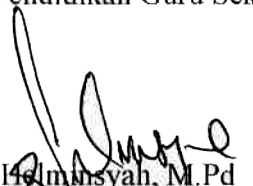
Pembimbing I,


Safrina Junita, M.Pd
NIDN: 1317069101

Pembimbing II,


Haris Munandar, M.Pd
NIDN: 1316038901

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Helmi Ansyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| ABSTRAK..... | iii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 6 |
| 1.3 Pembatasan Masalah..... | 7 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 7 |
| 1.5 Tujuan Penelitian..... | 7 |
| 1.6 Manfaat Penelitian..... | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 9 |
| 2.1 Landasan Teori..... | 9 |
| 2.1.1 Media Pembelajaran..... | 9 |
| 2.1.2 Penguasaan Bahan Pembelajaran..... | 12 |
| 2.1.3 Media <i>Puzzle</i> | 14 |
| 2.1.3.1 Indikator Efektivitas Media <i>Puzzle</i> | 17 |
| 2.1.3.2 Manfaat Media <i>Puzzle</i> | 18 |
| 2.1.4 Jenis-Jenis <i>Puzzle</i> | 18 |
| 2.1.5 Materi Tubuhku pada Kelas 1 SD..... | 19 |
| 2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan..... | 21 |
| 2.3 Kerangka Pikir..... | 23 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 24 |
| 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian..... | 24 |
| 3.1.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan..... | 25 |
| 3.2 Populasi dan Sampel..... | 28 |
| 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian..... | 29 |
| 3.4 Jenis data..... | 29 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data..... | 30 |

| | |
|---|----|
| 3.5.1 Validasi | 30 |
| 3.5.2 Angket Respon Siswa | 30 |
| 3.6 Instrumen Penelitian | 31 |
| 3.6.1 Lembar Validasi..... | 31 |
| 3.6.2 Instrumen Tes | 33 |
| 3.6.3 Angket Respon Siswa | 34 |
| 3.7 Teknik Analisis data..... | 35 |
| 3.7.1 Teknik Analisis Kevalidan..... | 35 |
| (Sumber : Sofnidar & Yuliana, 2018)..... | 38 |
| 3.7.3 Analisis Hasil Angket Respon Siswa..... | 38 |
| BAB IV | 39 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 39 |
| 4.1 Hasil Penelitian..... | 39 |
| 4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 39 |
| 4.1.2 Hasil Analisis Pengembangan Media <i>Puzzle</i> | 41 |
| b. Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa | 52 |
| 4.2 Pembahasan | 55 |
| BAB V..... | 61 |
| SIMPULAN DAN SARAN | 61 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 61 |
| 5.2 Saran | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA | 63 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang nantinya akan diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Kemudian pendidikan menjadi sesuatu yang sangat penting sebab menjadi tolak ukur manusia yang pada hakekat yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan. Namun hingga saat ini, kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia masih menjadi masalah kompleks yang menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara adalah guna mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna kehidupannya, yaitu kehidupan dan penghidupan manusia yang selaras dengan alamnya (kodratnya) dan masyarakatnya. Tujuan pendidikan dikatakan berhasil apabila pendidikan mampu menghasilkan luaran-luaran (*output*) yang dapat berkiprah, pandai berinovasi, berpotensi serta berdaya saing tinggi di zaman yang semakin kompleks nantinya. Esensi demikianlah yang menjadi acuan terhadap media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang maksimal (Badriyah, 2022:2)

Namun, permasalahan pendidikan tidak pernah lepas dari dulu hingga sekarang. Menurut Pajri dalam (Nurhuda, 2020:128) permasalahan pendidikan yang dihadapi di Indonesia terbagi menjadi 2 yaitu permasalahan mikro dan permasalahan makro. Masalah mikro merupakan masalah yang ditimbulkan dalam komponen pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, contohnya permasalahan kurikulum. Sedangkan permasalahan makro merupakan masalah yang ditimbulkan dari suatu pendidikan sebagai suatu sistem dengan sistem lainnya secara lebih luas, seperti tidak meratanya pendidikan di Indonesia sampai saat ini.

Menurut Nurhuda (2020:131) Beberapa permasalahan yang sangat kompleks dalam pendidikan diantaranya adalah rendahnya kualitas guru dan metode pembelajaran yang monoton. Guru merupakan seorang pengajar yang menyampaikan ilmu kepada peserta didiknya. Peran seorang guru sangat penting dalam keberhasilan pendidikan. Namun banyak guru yang memandang pekerjaannya hanya sekedar untuk mendapat penghasilan. Padahal Indonesia membutuhkan guru yang profesional dan berkualitas untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Metode pembelajaran yang monoton juga menjadi permasalahan pendidikan saat ini dan mengandung artian tidak adanya perubahan dan inovasi dari tenagadidik itu sendiri. Dengan kata lain, metode yang digunakan guru begitu saja sehingga menimbulkan rasa jenuh bagi siswa. Padahal metode pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebab metode pembelajaran mendorong siswa dapat memahami dan mengerti materi yang disampaikan.

Secara psikologis, jika siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya siswa akan memberikan umpan balik (*feedback*) psikologi yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Indikasi yang ditimbulkan biasanya adalah timbul rasa tidak simpati siswa terhadap guru, tidak tertarik dengan materi-materi pembelajaran yang diajarkannya.

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitas. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Namun yang perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan pangkal acuan untuk menggunakan media.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis di SD Negeri Blang Kucak dengan guru kelas 1 ibu Neneng S.Pd, beliau menyampaikan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tubuhku pada saat pembelajaran sehingga hal ini memicu rendahnya nilai ulangan pada siswa kelas 1 SD Negeri Blang Kucak dan menjadi suatu masalah yang perlu ditindak lanjuti. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 67 maka siswa yang nilai ulangannya lulus hanya 40% sedangkan 60% siswa tidak lulus

KKM. Hal ini tergolong rendah jika dilihat dari keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Selain itu disebutkan juga bahwa media yang digunakan guru hanya berupa media gambar sederhana dalam meningkatkan pemahaman siswa pada penguasaan kosa kata. Penggunaan media *Puzzle* di buku tematik kelas 1 SD cukup sederhana. Mulai dari menyusun bagian-bagian gambar sederhana tubuh. Kemudian menempelkan kata sesuai dengan gambar yang ada serta menyusun gambar teracak menjadi satu kesatuan yang utuh.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa guru masih menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran, penggunaan media yang tidak sesuai ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran di kelas dan menyebabkan siswa tidak memahami materi. Apalagi guru cenderung kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dapat memberikan media pembelajaran terhadap siswa disekolah, dengan cara membuat permainan dalam bentuk media semenarik mungkin sehingga minat belajar siswa meningkat. Setiap media yang diberikan kepada siswa juga haruslah sesuai dengan kebutuhan atau keselarasan dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan *puzzle*. Permainan *Puzzle* ini dapat diartikan sebagai permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, serta dapat meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan suatu masalah. Permainan ini dimainkan dengan cara membongkar pasang sesuai dengan pasangannya.

Media *puzzle* merupakan sebuah permainan yang dilakukan secara sederhana dan dimainkan dengan bongkar pasang diatas nampan atau tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*. Melalui permainan ini, siswa melakukan kegiatan bermain sambil belajar sehingga nantinya akan berdampak dengan hasil belajar siswa (Junita & Munandar, 2019:77).

Pemilihan media *Puzzle* ini cocok untuk dikembangkan pada kelas 1 SD Negeri Blang Kucak dikarenakan sesuai dengan karakteristik anak SD yang diantaranya adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja serta memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Mutia, 2021:114).

Alasan peneliti menggunakan media *Puzzle* sebagai upaya dalam menanggulangi kesulitan belajar pada siswa kelas 1 SD Negeri Blang Kucak. Karena melalui permainan ini diharapkan siswa akan lebih cepat mengingat materi karena permainan ini sangat menarik bagi anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar (Munawarah, 2021:5).

Selain itu, rasa ingin tahu dan mencocokkan kepingan *Puzzle* mendorong siswa untuk bereksplorasi dalam memainkan permainan tentunya dibarengi dengan pembelajaran. Sehingga diharapkan melalui media permainan *Puzzle* ini, siswa dapat lebih cepat tanggap dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan penguasaan yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Puzzle dapat di buat dan dirancang sendiri menggunakan kertas karton atau sejenisnya yang dipotong menjadi beraneka rupa sesuai dengan materi pembelajaran yang hendak disampaikan. Permainan ini dapat di mainkan oleh satu orang, dua orang ataupun berkelompok. Menurut Rosdijati (2012:34) kata “*Puzzle*” berasal dari bahasa inggris yang berarti “teka-teki” atau “bongkar pasang”, dengan kata lain media *puzzle* merupakan media edukasi sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis terdorong untuk melakukan penelitian skripsi berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini menjadi beberapa hal yaitu:

1. Kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran
2. Kurangnya rasa ketertarikan siswa kelas 1 SDN Blang Kucak pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa kelas 1 SDN Blang Kucak sulit memahami materi tentang penguasaan kosa kata pada sub tema tubuhku dengan menggunakan media pembelajaran yang diberikan sebelumnya.
4. Rendahnya nilai ulangan siswa kelas 1 SDN Blang Kucak pada materi tubuhku.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas maka yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah ruang lingkup hanya meliputi informasi seputar penggunaan media *puzzle* pada sub tema tubuhku pada kelas 1SD, serta informasi terkait lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak?
2. Bagaimana keefektifan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak yang valid.
2. Untuk mengetahui keefektifan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan bermain, pembelajaran lebih bermakna, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberi masukan maupun motivasi kepada guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang salah satunya adalah media pembelajaran *Puzzle*.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran yang positif, serta menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran *Puzzle* yang selanjutnya dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya dalam bidang penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Puzzle*.